

Über die Sinnlosigkeit der Gefängnis-Sim

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 18. Dezember 2007, 17:20

Wie ihr ja wisst, wurde Grimpen in Fuchsen festgenommen, aber er schreibt in Aquatropolis fleißig weiter, was natürlich (theoretisch) unrealistisch.

Man kann natürlich auch niemanden zwingen, aufgrund der Haft mit einer ID nichts mehr zu tun, aber dies sollte mal ein Ansporn sein, ob man sowas nicht irgendwie unter den Staaten regeln könnte.

Vielleicht hat der ein oder andere ja einen Vorschlag, wie man das Regeln könnte 😊

Diskussion erwünscht.

Beitrag von „Eirik IX.“ vom 18. Dezember 2007, 17:41

Am besten wäre es natürlich, die betroffenen Personen würden einsehen, wie schädigend ihr Verhalten für eine halbwegs realistische Simulation ist und es unterlassen. Ansonsten kann man eigentlich nur von Adminseite her hart durchgreifen und dergleichen gewaltsam unterbinden, was aber sicherlich keine elegante Lösung ist.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 18. Dezember 2007, 18:13

Hab auch schon drüber nachgedacht. Ich werde ihm empfehlen, sich für seine Haft in Fuchsen eine NID seines Stellvertreters zuzulegen.

Der werde ich seine Aufgaben übertragen und allen ist gedient..wenn er es denn einsieht. Adminmäßig wäre wirklich nicht schön.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 18. Dezember 2007, 18:31

[Zitat von Lady Enigma](#)

Hab auch schon drüber nachgedacht. Ich werde ihm empfehlen, sich für seine Haft in Fuchsen eine NID seines Stellvertreters zuzulegen.
Der werde ich seine Aufgaben übertragen und allen ist gedient..wenn er es denn einsieht.

Das hat ja noch Zeit, wir haben derzeit keinen Richter 😊 Und es steht noch nicht fest, ob er überhaupt in Knast kommt.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 18. Dezember 2007, 18:50

Warte die offizielle Antwort auf euer Schreiben ab... 😄 😊

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 18. Dezember 2007, 18:57

[Zitat von Lady Enigma](#)

Warte die offizielle Antwort auf euer Schreiben ab... 😄 😊

Ich freue mich schon drauf 😎 thumbsup: image not found or type unknown

Beitrag von „James Didot“ vom 18. Dezember 2007, 19:15

Im Grunde ist es doch ganz einfach. Strafrecht funktioniert nach dem Territorialitätsprinzip, dh die Fuchsischen Behörden können Grimpen in Fuchsen bestrafen und seinen Account zB sperren, aber auf andere Länder haben sie logischerweise keinen Einfluss.

Ein völkerrechtlicher Vertrag analog zu solchen Auslieferungsverträgen wäre hier interessant, so daß zB gewährleistet wäre, daß Grimpen seiner Strafe nicht entfliehen kann.

Beitrag von „Wulfric av Nurmengard“ vom 18. Dezember 2007, 20:11

Wird aber eine ID international eingebuchtet, so nimmt das dem Spieler auch den Spass. Das ist ja auch nicht der Sinn.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 18. Dezember 2007, 20:17

[Zitat von Wulfric av Nurmengard](#)

Wird aber eine ID international eingebuchtet, so nimmt das dem Spieler auch den Spass. Das ist ja auch nicht der Sinn.

Man kann doch mit einer NID weiter machen.

Im RL kann ich ja auch nicht in der Türkei im Knast sitzen und zeitgleich über die Golden Gate laufen...

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 18. Dezember 2007, 20:25

Zitat von James Didot

Imgrunde ist es doch ganz einfach. Strafrecht funktioniert nach dem Territorialitätsprinzip, dh die Fuchsischen Behörden können Grimpen in Fuchsen bestrafen und seinen Account zB sperren, aber auf andere Länder haben sie logischerweise keinen Einfluss.

Ein völkerrechtlicher Vertrag analog zu solchen Auslieferungsverträgen wäre hier interessant, so daß zB gewährleistet wäre, daß Grimpen seiner Strafe nicht entfliehen kann.

Das stellt natürlich eine ziemliche simoff/simon-Vermischung da, die man nicht überall begrüßen wird, ich persönlich lehne sie sogar kategorisch ab.

Das Problem läßt sich allerdings nur sehr schwer lösen. Nehmen wir mal an, jemand spielt eine Figur, die Unternehmer und Politiker in Land A ist, mit dieser ID reist derjenige nun in ein anderes Land und wird da verhaftet, obwohl er das nicht erwarten konnte, warum sollte sich dieser Spieler daran halten. Fiktives Beispiel: Ein Aländischer Unternehmer reist in das bekanntermaßen liberale Beland, um dort Honig zu verkaufen, dann wird er von Beland grundlos zum Spion erklärt - etwa weil dort gerade das Militär geputscht hat - und verhaftet. Soll er dann auf die Teilnahme an der dort gerade laufenden Wahl und eventuell seine Kandidatur in Aland verzichten. Im Extremfall könnte so etwas sogar simoff fingiert und zu manipulatorischen Zwecken genutzt werden.

In dem konkreten Falle, wäre es allerdings zu begrüßen, wenn sich der betreffende Spieler der logischen Simulation fügen würde.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 18. Dezember 2007, 20:27

Zitat

Wird aber eine ID international eingebuchtet, so nimmt das dem Spieler auch den Spass. Das ist ja auch nicht der Sinn.

In der Regel dürfte das unproblematisch sein, wenn man nicht in fünf Ländern die gleiche ID als Staatsbürger registriert hat.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 18. Dezember 2007, 20:59

Die Note wurde erwidert.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 18. Dezember 2007, 21:02

[Zitat von Lady Enigma](#)

Die Note wurde erwidert.

Habs gelesen und bin gespannt was sich daraus ergibt 😊👍

Beitrag von „James Didot“ vom 18. Dezember 2007, 22:52

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Das stellt natürlich eine ziemliche simoff/simon-Vermischung da, die man nicht überall begrüßen wird, ich persönlich lehne sie sogar kategorisch ab.

Ich sehe diese simon/simoff-Trennung eh problematisch, und wo nichts getrennt wird, da kann auch nichts vermischt werden. 😊

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 19. Dezember 2007, 00:13

[Zitat von Wulfric av Nurmengard](#)

Wird aber eine ID international eingebuchtet, so nimmt das dem Spieler auch den Spass. Das ist ja auch nicht der Sinn.

Dieses Argument befindet sich in etwa auf der gleichen Ebene wie das ewige Gejammer nach "Meinungsfreiheit", wenn bei der OIK sinnlose Beiträge aus Antragsthemen entfernt wurden - man kennt die Regeln, und wer möchte, daß seine "Meinung" erhalten bleibt, der kann diese gerne überall kundtun, nicht aber in Foren, wo dies ausdrücklich nicht vorgesehen ist. Man weiß, worauf man sich einläßt und hat keinen, aber auch gar keinen Grund zum Heulen, wenn man dann die - vorher bekannten - Konsequenzen zu spüren bekommt. Gleiches gilt für diese Gefängnis-Sache: wenn man nicht will, daß man "verhaftet" wird, dann läßt man solchen Unsinn wie Grimpen einfach. Wobei ich, so glaube ich, kaum anfügen muß, was ich von solchen "Verhaftungen" halte - die MNs sind nicht die reale Welt; auf einen Rechtsverstoß kann man mit einer Sperrung im Forum reagieren, nicht aber damit, jemanden festhalten zu wollen.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 19. Dezember 2007, 00:35

[Zitat von Heinrich Louis II.](#)

die MNs sind nicht die reale Welt; auf einen Rechtsverstoß kann man mit einer Sperrung im Forum reagieren, nicht aber damit, jemanden festhalten zu wollen.

Wenn man das konsequent weiterdenkt, stellt sich allerdings auch die Frage, wozu man dann Kartenorganisationen bzw. Karten und Wirtschaftssimulationen usf. braucht. Entweder man begreift sich als fiktives Staatsgebilde, das man innerhalb der Simulation als real ansieht, oder

aber als Diskussionsgruppe mit Spielregeln, sobald man zu mischen beginnt, wird es schwierig.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 19. Dezember 2007, 00:54

Ich habe keinerlei Problem damit, in dieser Beziehung pragmatisch und inkonsequent zu sein.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 19. Dezember 2007, 10:10

Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, dass niemand das Recht hat einer anderen ID eine Handlung aufzuzwingen. Daran sollte man sich einfach halten, wenn es um Simulationen geht, die so massiv in die Spielfreiheit einer Figur eingreifen. 😊

Das heißt natürlich in diesem konkreten Fall, dass "Grimpen" begreifen und akzeptieren muss, dass er mit seiner Aktion eine Gegenreaktion hervorruft. Er muss die Konsequenzen kennen und diese akzeptieren. Am besten, man spricht sich dann über alles weitere ab (Haftzeit, möglicher Ausbruch, Verurteilung, ect.).

Was die "Gleichzeitigkeit" der Simulation der, hier nur als Beispiel genannten, Figur "Grimpen" betrifft, so muss man genau auf den Zeitpunkt achten. Es könnte sein, dass die Handlung in einem anderen Staat vor der Inhaftierung stattgefunden hat. Dann kann sie dort nach herrschender VL-Zeitrechnung logisch zu Ende geführt werden. "No go" ist auf jeden Fall eine neue Handlung irgendwo nach der Inhaftierung zu beginnen, denn das wäre unlogisch. Ausnahme wäre, wenn sich die Simulanten des Haftszenarios einig sind, dass diese Simulation nach z. B. 10 RL-Tagen abgeschlossen ist. Dann kann "Grimpen" wieder durch die Lande ziehen und das HaftszENARIO wird VL in der Vergangenheit aussimuliert.

Wenn das jetzt vielleicht beim ersten Lesen etwas konfus klingt..... 😊 ... sorry, aber die Trennung zwischen VL- und RL-Zeit ist ein wichtiger Faktor in den MNs. Ohne den könnte man tatsächlich seine Figur teilweise mehrere Tage auf Eis legen. Schließlich lassen sich Handlungsstränge wie z. B. ein 2-Stunden-Gespräch zwischen Staatsleuten meistens nicht in 2 RL-Stunden abhandeln. Manchmal dauern solche Sims einfach mehrere Tage, weil die beiden

Spieler nicht gleichzeitig oder jeden Tag online sind, so dass die am 01. angefangene Sim erst am 10. in der RL-Zeit abgeschlossen wurde. Nach der VL-Zeit kann die Figur, da das Gespräch ja nur 2 Stunden dauern sollte, aber schon am gleichen Tag irgendwo eine neue Handlung beginnen. 😊

Beitrag von „James Didot“ vom 19. Dezember 2007, 10:59

ohje, dieser Post klingt für mich irgendwie bekannt. Werden etwa nun auch die modernen MNs allmählich von den Rollenspielern vereinnahmt ?

Da schließe ich mich mal ausnahmsweise unserem King Louis 😊 an. Kartenplätze und sowas sind ein nettes Ausgestaltungskriterium, aber kein unbedingtes Muss. Und wenn man wirklich die sim-on/sim-off-Trennung marke IR so rigoros einführen würde, dann dürften die Staaten sim-on auch keine OIK-Delegierten entsenden, weil das erst recht widersprüchlich wäre. Würde man diese sim-on/simoff-Trennung bejahen, so ließe sich allein in der fuchsischen Verfassung, aber auch in einigen Gesetzen, Hinweise finden, die auf eine "Vermischung" schlußfolgern würden.

Für mich gibt es nur zwei wirksame Konsequenzen der Strafandrohung für ein Land, wenn ein Bürger gegen die Rechtsordnung dieses Landes verstößt:

- Read-Only (zeitlich befristet oder lebenslänglich, quasi sowas wie eine Haftstrafe)
 - ID löschen/sperrern ("Todesstrafe")
-

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 19. Dezember 2007, 12:02

Die OIK ist eine Kartenorganisation, die an der Simulationsgrenze liegt. Von daher ist der einzige Widerspruch der in deinem Kopf. Und zum Rollenspiel fehlt in den MNs noch soviel. Wenn du nicht simulieren willst, was machst du eigentlich hier?

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 19. Dezember 2007, 12:44

Fakt ist: Grimpen sitzt in Fuchsen im Knast. Da kann er posten.

Bei uns muß eben sein Stellvertreter seine Aufgaben übernehmen.

Wieso ist es ein Eingriff in die Freiheit einer ID, wenn sie mal inhaftiert wird?

Es wird immer so nach Realismus geschrien, in der wirklichen Welt kann man auch ganz schnell mal weg vom Fenster sein. Simon hat Enigma schon gesessen und auch eine andere ID von mir, es war kein Problem, damit klarzukommen.

Eine Sperre ist doch eigentlich nur nötig, wenn der Inhaftierte sich nicht an die Beschränkungen hält.

Übrigens, so mancher hier war wohl schon an mehr als einem Ort gleichzeitig...

Beitrag von „Nr.1“ vom 19. Dezember 2007, 17:43

Für mich gibt es bei Verhaftungen keine eindeutige Antwort. Solange die Haftzeit überschaubar bleibt, neige ich zu Sperren und Solidaritäten der Staaten. Wird eine ID doch zu 2 Jahren verurteilt oder kam die Haft durch Simschweinelei zustande, bin ich dagegen. Dieses Strafmaß wäre praktisch die Todeserklärung einer ID, doch sind MN kein Rollenspiel. Wenn die ID dann eine Flucht simschweinet, find ichs in Ordnung.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 22. Dezember 2007, 01:30

[Zitat von James Didot](#)

ohje, dieser Post klingt für mich irgendwie bekannt. Werden etwa nun auch die modernen MNS allmählich von den Rollenspielern vereinnahmt ?

Ich bin aber keine Rollenspielerin..... war ich nie..... werde ich nie. 😊

Allerdings mag ich es gerne logisch und, was wichtiger ist, niemals gegen die Sim in anderen Nationen. Und wenn Aqua sagt, dass er verhaftet ist, dann ist er verhaftet und hat zumindestens bei uns nichts zu suchen. Ist doch ganz einfach. 😊